

PHONOLOGIE : Les syllabes Cou, Che, Chan

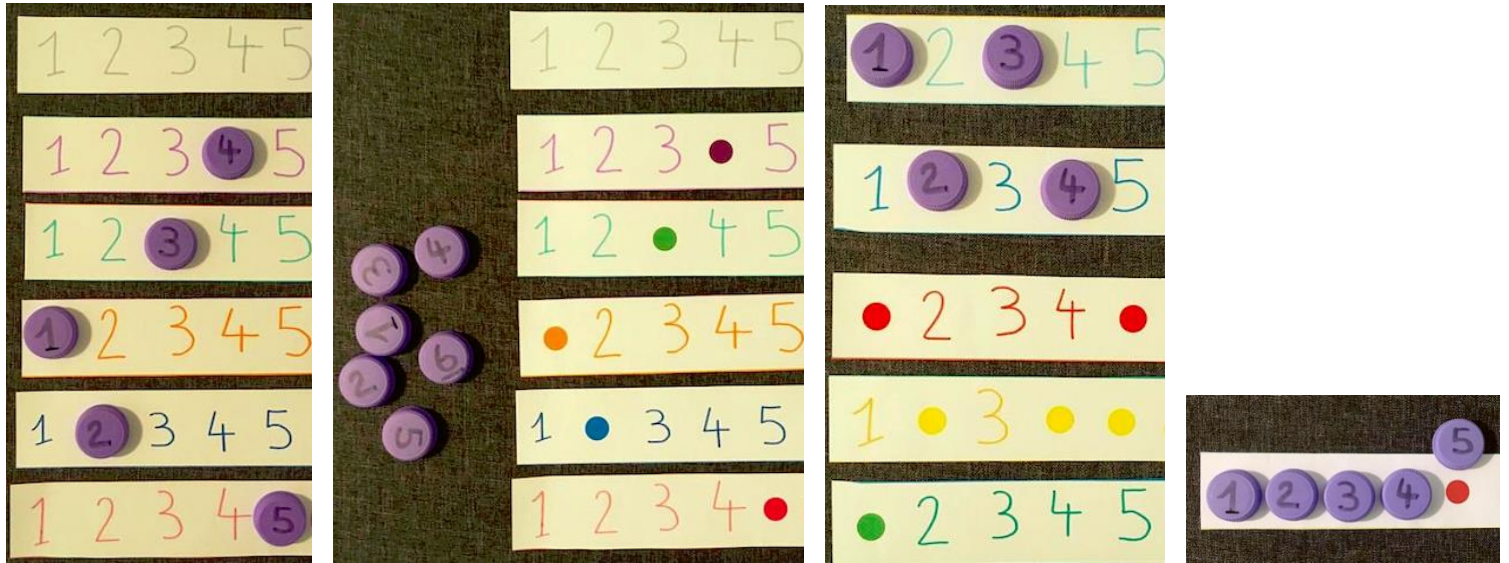
- **Préparer 3 barquettes** : votre enfant devra placer dans la première barquette les images qui commencent par la syllabe « COU », dans la deuxième barquette les images qui commencent par la syllabe « CHE » et dans la troisième les images qui commencent par la syllabe « CHAN ».
Si votre enfant rencontre des difficultés à entendre la première syllabe, n'hésitez pas à insister et à répéter celle-ci.

Si vous n'avez pas d'imprimante : Réalisez l'exercice à l'oral. Demandez à votre enfant de vous montrer d'abord les images qui commencent par la syllabe COU, puis celles qui commencent par la syllabe CHE et enfin celles qui commencent par la syllabe CHAN.

QUANTITES ET NOMBRES : Compléter la comptine numérique de 1 à 5

Le parent écrit les chiffres de 1 à 5 sur des bandes de papier avec des trous que l'enfant devra compléter à l'aide de bouchons numérotés ou de bouts de papiers numérotés.

Dans un premier temps un seul chiffre à compléter par ligne puis en mettre 2 et à la fin essayer les 5 éventuellement.



GRAPHISME : Je trace les ponts à partir d'un inducteur. (15-20 min)

- 1) Dans un récipient assez large, mettez de la farine ou du soso maïs (maïzena ou autres qui y ressemble), avec un bouchon de bouteille au milieu.
- 2) Demander à l'élève avec son doigt de tracer des ponts, des sauts au-dessus avec l'index. Je pars en bas à gauche, je saute au-dessus et j'arrive en bas à droite.
- 3) Puis demander à l'élève de faire des ponts dans des sens différents.



LANGAGE ORAL : LA RECETTE DE LA PÂTE A MODELER

- Comprendre une recette puis la réaliser.

Étape 1

Annoncer le but de la séance : On va faire de la pâte à modeler à la maison. J'ai la recette mais avant de la faire, il faut la comprendre et on va la faire ensemble. On a besoin du matériel qu'on appelle les ingrédients et les ustensiles. Ensuite il nous faut la préparation, c'est-à-dire les actions qui vont nous donner la pâte à modeler.

Étape 2

Je liste avec l'enfant ce qui est dit dans l'étape 1 et je vois les quantités.

Pour les ingrédients, il faut : 1 tasse de sel, 2 tasses de farine, 1 tasse d'eau, 3 cuillères d'huile. **Faire répéter l'enfant pour mémoriser.**

Pour les ustensiles, il faut : 1 bol et 1 fouet. **Faire à nouveau répéter pour mémoriser.**

Pour la préparation, elle est simple. Il suffit de mettre les ingrédients dans l'ordre de la liste et de tourner dans le bol jusqu'à ce qu'on ait une pâte lisse. Faire répéter à nouveau en faisant une phrase. « **Il faut vider dans le bol 1 tasse de sel,.....** »

On lui dit qu'aujourd'hui, on a vu tout ce qui fallait pour la recette et la prochaine fois, on la réalisera.

La recette est jointe ci-après.

PHONOLOGIE : Qui s'est trompé de famille ?

- Posez sur la table 2 feuilles de couleur différente : sur la première feuille, placez les images qui commencent par la syllabe **MA** et sur la deuxième celles qui commencent par la syllabe **PI**.
- Puis ajoutez les images intruses sur chacune des feuilles.
- Votre enfant devra taper les syllabes de chaque mot et dire s'il s'agit ou non d'un intrus.

Si vous n'avez pas d'imprimante : Réalisez l'exercice à l'oral.

QUANTITES ET NOMBRES : Le jeu du saladier

Décomposer des petites quantités jusqu'à 4

Visionnez cette vidéo avant de mettre le jeu en place avec votre enfant sans lui montrer :

<https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhhk>



Matériel : 1 récipient opaque (bol) et 4 jetons (ou petits objets divers)

Déroulement :

Jouer en binôme parent/enfant

Commencer avec 2 objets seulement.

L'un des joueurs ferme les yeux pendant que l'autre cache sous le saladier une partie des 2 jetons.

Le premier ouvre les yeux, et, observant les jetons restant visibles, doit deviner le nombre de jetons cachés sous le saladier.

Changer de jouer à tour de rôle.

Variables :

Demander de faire varier le nombre de jetons cachés. Proposer discrètement si ce n'est pas fait-de n'en cacher aucun ou de les cacher tous.

Augmenter progressivement le nombre de jetons mis à disposition.

Varié la nature des objets.

Mélanger des petits objets de nature différente.

GRAPHISME : Je trace des ponts à partir d'un inducteur

1) Coupez une feuille de papier en 4.

2) Sur un morceau, placez un bouchon en plastique sur le bord de la feuille.

3) Demandez à l'élève de tracer des ponts au-dessus du bouchon avec de la peinture, ou des feutres.

4) Puis, recommencez en disposant le bouchon sur les autres coins pour changer l'orientation des ponts.

5) Vous pouvez assembler l'ensemble des productions pour faire un patchwork.



ECRITURE : Identifier les lettres capitales obliques : K, W, X, Y, Z

➤ Montrer l'abécédaire et expliquer à l'enfant qu'il va rechercher des lettres contenant des traits obliques qui n'ont pas été tracés la fois dernière.

➤ Faire entourer et nommer celles qui ont déjà été travaillées, puis faire trouver les autres : **K, W, X, Y, Z**.

➤ Écrire les lettres sur une feuille ou sur un tableau mobile et les nommer.

➤ Demander à l'enfant s'il connaît des prénoms contenant ces lettres et les écrire sous les lettres étudiées. Proposer d'autres prénoms de la famille ou des mots courants.

S'entraîner à chercher les lettres étudiées dans des magazines ou sur des emballages alimentaires.

EPS :

➤ **Adapter ses équilibres et ses déplacements.**

Voir fiche du défi 5.

LANGAGE ORAL : LA RECETTE DE LA PATE A MODELER

- Comprendre une recette puis la réaliser.

Étape 3

On fait un rappel de la séance 1 pour les ingrédients et les ustensiles. L'enfant énumère tout ce qui est nécessaire sans oublier les quantités. On place avec lui sur la table tout ce qu'il faut. Ensuite, il passera à la préparation, en nommant toutes les actions qu'il fera au fur et à mesure sous votre regard, jusqu'à obtenir la pâte à modeler.

PHONOLOGIE : Le jeu des paires

- Donnez à votre enfant la planche de jeu et la série de 5 cartes ci-dessous. Il devra nommer chaque image et en taper les syllabes. - Il devra placer en dessous de chaque image de la planche de jeu un mot qui commence par la même syllabe. Lorsqu'il aura terminé, lui donner 5 autres images.

Exemple : Sous l'image de l'**a**beille, il faudra placer l'image de l'**a**bricot, puis de l'**a**llumette etc.

Si vous n'avez pas d'imprimante : Vous pouvez réaliser l'exercice à l'oral. Demandez par exemple à votre enfant quels mots commencent par la même syllabe qu'**a**beille etc.

QUANTITES ET NOMBRES : Décomposer la quantité 4

Visionnez cette vidéo avant de mettre le jeu en place avec votre enfant sans lui montrer :

<https://www.youtube.com/watch?v=EjHylZF1tr0>

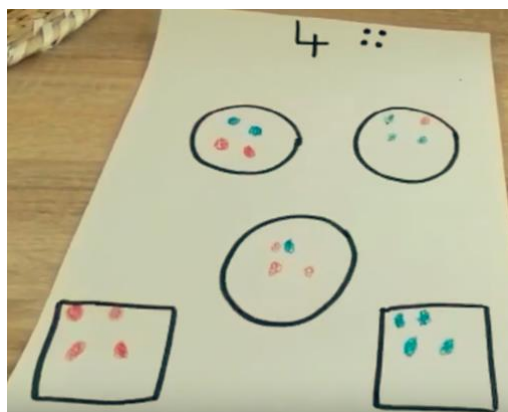
Matériel : des perles (graines, jetons ou autres objets) de deux couleurs différentes, deux bols, des petites assiettes ou autres récipients plats pour disposer les perles et bien les voir.

Consigne : Tu vas chercher le plus possible de manières différentes de faire 4 avec des perles rouges et bleues. Tu peux les manger.



Faire verbaliser les décompositions trouvées, vérifier dans chaque assiette et demander à l'enfant comment il a fait. Il doit trouver les 5 façons de le faire : $3 + 1$ / $4 + 0$ / $2 + 2$ / $1 + 3$ / $0 + 4$
Demandez d'enlever les assiettes qui sont composées de la même manière éventuellement.

A la fin demandez à l'enfant de dessiner toutes les façons trouvées pour faire 4 en respectant les couleurs.



GRAPHISME : Tracer des lignes brisées et des ponts en miniaturisant son tracé

- 1) Sur une feuille au format portrait, dessinez un gros œuf de pâques.
- 2) Faites des lignes dans l'œuf et demandez à l'élève de décorer l'œuf avec des lignes brisées et des ponts. (Comme le modèle)

L'objectif est de rester entre les lignes.

Petit défi !

Essayez de faire un pont avec ton corps ! (Laissez l'élève réfléchir sans lui montrer la réponse.)



ECRITURE : Former les lettres obliques à partir d'objets

- Amener l'enfant à nommer les lettres obliques identifiées mardi.
- Lui demander de les retrouver parmi celles de l'abécédaire en capitales d'imprimerie.
- L'enfant dispose des cinq lettres obliques à toucher. Lui demander de former les lettres **K**, **W**, **X**, **Y**, **V** avec le matériel distribué (kapla, lego, cure-dents...).
- Donner ensuite à l'enfant un morceau de pâte à modeler ainsi que les modèles de lettres. Lui demander de réaliser des colombins puis de former les lettres étudiées.



Les lettres réalisées peuvent être prises en photos.

EPS :

- **Agir dans l'espace, dans la durée et sur les objets (le lancer).**

Voir fiche du défi 6.

LANGAGE ORAL : LA RECETTE DE LA PATE A MODELER

- Comprendre une recette puis la réaliser.

Étape 4

L'enfant rappelle la recette pour réaliser la pâte à modeler : les ingrédients, les ustensiles et les actions pour avoir cette pâte.

Ensuite, lui demander quelles étaient ses émotions lors de la préparation.

(J'étais content, j'ai aimé, j'étais fier, c'était facile,.....)

PHONOLOGIE : Chacun sa famille

- Commencez par demander à votre enfant de nommer puis de taper les syllabes de chaque mot image.

- **Consigne** : Coller à coté de chaque mot image les images qui commencent par la même syllabe.

Si vous n'avez pas d'imprimante : Réalisez l'exercice à l'oral. Demandez-lui par exemple de vous montrer les images qui commencent par la syllabe PA etc...

QUANTITES ET NOMBRES : Le jeu du saladier

Décomposer des petites quantités jusqu'à 4

Visionner cette vidéo avant de mettre le jeu en place avec votre enfant :

<https://www.youtube.com/watch?v=Td8naH4Rhhk>

Refaire le jeu de mardi.

Rappel de la règle du jeu :

L'enfant doit deviner le nombre de jetons ou graines... cachés sous le saladier. Faire dire : "Combien de graines sont cachées sous le saladier ?"

"Comment le sais-tu ?" "Veux-tu vérifier ?"

Augmenter la quantité de graines après avoir trouvé toutes les décompositions possibles pour le nombre.

Exemples : pour 2 graines : $1 + 1$ / $2 + 0$ / $0 + 2$

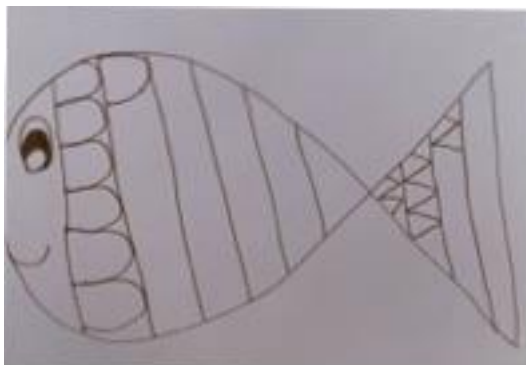
pour 3 graines : $2 + 1$ / $3 + 0$ / $1 + 2$ / $0 + 3$ /

pour 4 graines l'enfant doit trouver : $3 + 1$ / $4 + 0$ / $2 + 2$ / $1 + 3$ / $0 + 4$ /

En cas de réussite, c'est à l'enfant de cacher les graines à son tour.

GRAPHISME : Tracer des ponts en miniaturisant son tracé.

- 1) Sur une feuille format paysage, dessinez un gros poisson et tracer des lignes dans le poisson (voir modèle).
- 2) Demandez à l'élève de dessiner les écailles du poisson en changeant de couleurs et en restant entre deux lignes.



ECRITURE : Écrire les lettres obliques en capitales

- Avant de débiter la séance d'écriture, commencer par réaliser de petits jeux avec les doigts afin d'échauffer les muscles : La danse des poignets - Les fourmis.
- Lui donner un récipient contenant de la farine ou du sable.
- Montrer le W et lui demander de trouver une façon d'écrire cette dans la farine ou le sable.
- Par exemple : je commence en haut, je trace un trait oblique qui descend puis un trait oblique qui descend puis un trait oblique qui remonte, puis je trace un nouveau trait oblique qui descend et un autre qui remonte.
- Procéder de la même façon pour les autres lettres (x, z, y, k) : verbaliser puis tracer dans la farine.
- L'enfant s'entraîne ensuite à tracer ces lettres sur une ardoise ou une feuille.
Donner les fiches : Écrire les lettres K, W, X, Y, Z
Écrire les noms des animaux de l'histoire de « La petite poule rousse » pour s'entraîner dans l'écrit.

EPS :

- Construire une habileté spécifique (jongler).

Voir fiche du défi 7.